



Volume 12 Nomor 2,
Oktober 2012: 55-64

Konsep Teater Epik Brecht dalam Film *Dogville*

Philipus Nugroho Hari Wibowo

Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jln. Parangtritis Km 6,5 Bantul, Yogyakarta 55001

Tlp. 08562886994, E-mail: masbowo.jogja@gmail.com

ABSTRAK

Film yang menggunakan panggung sebagai tempat kejadian (*setting*) masih jarang ditemukan di Indonesia. Walaupun ada film-film tersebut hanyalah mengisahkan kehidupan orang-orang teater dengan segala aktivitas kesehariannya, atau mentransformasikan naskah-naskah panggung menjadi sebuah film. Film *Dogville* karya *sineas* Denmark, Lars von Trier, menggunakan konsep pemanggungan teater dalam penggarapan filmnya. Dalam film tersebut, *setting* sebuah kota hanya dihadirkan disebuah studio besar (panggung) dengan garis-garis kapur yang dianggap mewakili berbagai macam benda ataupun dinding yang memisahkan satu tempat dengan tempat lainnya. Furnitur yang dihadirkan sangat minimalis, hanya beberapa benda saja yang dihadirkan yang dianggap cukup mengidentifikasi tempat tersebut. *Background* yang dipakai hanya layar hitam dan putih untuk membedakan adegan malam dan adegan siang. Berdasarkan kesamaan struktur pembentuk yang terdapat dalam film (narasi) dan teater, yaitu tema, alur, penokohan, dan *setting* yang dipaparkan secara deskriptif, dapat dibuktikan bahwa Konsep Teater Epik Brecht yang selama ini diterapkan dalam panggung bisa diterapkan dalam film *Dogville*.

Kata kunci: Teater Epik, film, Brecht, *Dogville*

ABSTRACT

Brecht's Concept of Epic Theater in Dogville Film. Films using the stage as the scene (*setting*) are still rare in Indonesia, even if there are only films that tell us about the life of the theatre (stage) with all activities of daily life, or transforming the manuscripts stage (theater) into a movie. Lars von Trier, Danish film maker, made *Dogville* – it uses the concept of theatrical staging in the process of the film making. In the film, a city setting is just presented in a large studio (stage) with the chalk lines are considered to represent a wide range of objects or wall that separate some place to another one. Presenting very minimalist furniture, only a few objects are presented and sufficient to identify the place. Background screens use only black and white to distinguish the scenes and the scenes during the night. Based on the similarity of structure formation contained in the film (narrative) and the theatre, the themes, Alur, characterizations and settings are presented descriptively. Then it can be proved that the Brecht's concept of epic theater which has already been applied lately on the stage can be applied in *Dogville* film.

Keywords: Epic Theatre, film, Brecht, *Dogville*

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin lama semakin menunjukkan perkembangan yang signifikan bahkan hampir memengaruhi segala aspek kehidupan, begitu pula dengan seni. Munculnya aliran baru dalam dunia seni, termasuk film merupakan gambaran jiwa zaman. Perubahan tersebut biasanya dilakukan dengan sengaja dan merupakan respons terhadap perubahan-perubahan yang terjadi dalam bidang kehidupan yang lain. Seni merupakan proses yang berkembang dari waktu-kewaktu dan merupakan hasil ekspresi manusia yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhannya. Akibatnya, perkembangan seni mengalami perubahan bentuk yang sesuai dengan waktu dan lingkungannya. Dalam bukunya yang berjudul *Manusia dan Seni*, Hartoko (1992: 36) menyatakan bahwa munculnya fenomena baru dalam dunia seni yang disebabkan, munculnya aliran atau polapikir tertentu berkaitan dengan budaya pada masa itu.

Dari pernyataan Dick Hartoko tersebut terlihat adanya hubungan yang sangat erat antara proses munculnya sebuah bentuk dan aliran dalam seni dengan zaman yang sedang berlangsung. Dengan demikian, pengembangan seni merupakan suatu usaha yang tanpa disadari bisa mengarah pada perubahan aliran ataupun bentuk kesenian itu sendiri.

Perkembangan seni saling berkaitan satu dengan yang lain. Begitu pula dengan film yang merupakan bagian didalamnya. Perkembangan film juga tak lepas dari perkembangan saudaranya, yaitu teater. Teater dan film memiliki kedekatan sejarah. Banyak tokoh film mengawali kariernya dari dunia teater (panggung). Di Perancis kebanyakan karyawan atau pembuat film memang sekaligus pengarang-pengarang novel terkemuka (Alain Robbe-Grillet, Marguerite Duras), di Inggris, Italia, Jerman, dan Amerika Serikat orang-orang yang bekerja di bidang film biasanya membagi karier mereka antara panggung dan film. Panggung (bersama dengan tari) adalah satu-satunya seni yang secara teratur mempergunakan film dalam konteksnya sendiri (Monaco, 1984:44).

Monaco (1984:39) dalam bukunya yang berjudul *Cara Menghayati Sebuah Film* mengatakan

film berkembang tatkala realisme panggung mencapai puncaknya. Seperti halnya seni lukis dan novel yang meninggalkan nilai mimesisnya dan menyerahkannya pada film, demikian juga dengan panggung. Lebih lanjut ia mengatakan oleh karena kesamaan strukturnya maka teater dan film lebih sering berinteraksi dibandingkan seni yang lain (Monaco, 1984:44), meskipun tidak dapat dipungkiri bahwa teater dan film mempunyai perbedaan. Salah satu hal yang paling mencolok adalah pada sudut pandangnya. Dalam sebuah pertunjukan teater, sudut pandang yang penonton buat adalah sudut pandang diri kita sendiri, atau lebih tepatnya sudut pandang sesuai kemauan penonton, sedangkan pada film sudut pandang diarahkan sesuai dengan sudut pandang si pembuat film.

Teater memiliki suatu kelebihan yang besar dibandingkan dengan film, teater adalah hidup. Memang benar, film dapat menciptakan sejumlah besar efek yang tidak dikenal di lingkungan teater, karena film dapat dipotret secara terputus-putus, tetapi juga harus diakui bahwa orang-orang yang bermain dalam film pada dasarnya tidak mempunyai hubungan langsung dengan penonton. Artaud (Monaco, 1984:43) juga mengatakan bahwa teater adalah satu-satunya tempat di dunia dimana suatu gerakan sekali digerakkan tak akan dapat diulang lagi. Perbedaan antara keduanya tidak kemudian dijadikan kelemahan dan kelebihan untuk mencari yang terbaik, akan tetapi dijadikan ciri khas masing-masing. Bahkan sangat memungkinkan keduanya untuk terus bersinggungan membentuk untuk saling melengkapi sehingga membentuk seni yang baru.

Dari Film ke Panggung

Garin Nugroho, seorang *sineas* produktif Indonesia pernah memfilmkan *Epos Ramayana*. Epos atau cerita Ramayana yang biasanya dibawakan di panggung (tari) atau pertunjukan wayang diadaptasi menjadi film yang berjudul *Opera Jawa*. Sebetulnya jika dicermati, proses adaptasi dari teks (naskah panggung – teater/tari) menjadi film sudah banyak dilakukan bahkan naskah Shakespeare hampir semua sudah difilmkan dan ada beberapa yang memiliki lebih dari satu versi. Hal yang

menjadi menarik adalah ketika Garin Nugroho mengembalikan *Opera Jawa* dari film ke panggung dalam bentuk teater musikal yang berjudul *Iron Bath* kemudian disusul *Tusuk Konde*. Hal serupa juga dilakukan oleh Mira Lesmana (produser) dan Riri Reza (sutradara) yang kemudian membuat teater musikal (panggung) *Laskar Pelangi* dari film *Laskar Pelangi* yang diadaptasi dari novel *Laskar Pelangi* karya Andre Hirata.

Kecenderungan para sineas untuk kembali ke panggung (mengembalikan film ke panggung) ternyata menjadi fenomena menarik di Indonesia. Hal ini seakan membuat panggung dan film menjadi tidak berjarak. Fenomena ini ternyata juga dilakukan oleh *sineas* Denmark Lars Von Trier, pada tahun 2003 ia membuat film *Dogville* dengan menggunakan konsep pemanggungan teater dalam penggarapan filmnya.

Dalam film tersebut, *setting* sebuah kota hanya dihadirkan disebuah studio besar (panggung) dengan garis-garis kapur yang dianggap mewakili berbagai macam benda ataupun dinding yang memisahkan satu tempat dengan tempat lainnya. Furnitur yang dihadirkan sangat minimalis, hanya beberapa benda saja yang dihadirkan yang dianggap cukup mengidentifikasi tempat tersebut. *Background* yang dipakai hanya layar hitam dan putih untuk membedakan adegan malam dan adegan siang.

Para pemain dalam film *Dogville* memahami betul konsep tersebut, meskipun dalam realitas ia bisa melihat ruangan disebelahnya yang hanya dibatasi oleh sebuah garis, tetapi imajinasi pemain tersebut menganggap bahwa ruangan yang ia tem-

pati memang betul-betul terpisah dari ruangan yang ada disebelahnya sehingga tak bisa dilihat dan mendengar apa yang sedang terjadi. Semua konsep ini berfungsi untuk memfokuskan penonton pada akting dan cerita (dialog) terlebih mengingatkan (menyadarkan) mereka tentang kepalsuan film seperti halnya kepalsuan dalam teater yang diungkapkan Brecht dengan konsep *alinasi* yang merupakan gaya teater Epik, yaitu memisahkan penonton dari peristiwa panggung sehingga mereka dapat melihat panggung secara kritis (Yudiaryani, 2002:250).

Konsep pemanggungan dalam film *Dogville* ini, bila dicermati, merujuk pada konsep pemanggungan teater Epik Brecht. Akan tetapi, hal tersebut perlu dibuktikan terlebih dahulu sejauh mana pengaplikasian konsep pemanggungan Teater Epik Brecht dalam film *Dogville*.

Teater Epik Brecht

Ephishes Theatre atau Teater Epik menolak salah satu unsur utama dari drama Aristoteles yang telah dikembangkan dengan metode Stanislavsky, yaitu harus adanya empati dalam sebuah pementasan. Menurut Brecht, proses ini telah menyebabkan suatu akibat yang sebenarnya mesti dihindari karena mengakibatkan sikap pasif dalam diri penonton. Lakukan dramatis yang memukau diatas panggung mengakibatkan penonton terlibat secara emosional. Kondisi semacam ini membuat penonton terombang-ambing, hanyut oleh pikiran dan perasaan pemain yang pada saat itu juga sebenarnya sedang mengidentifikasi dirinya dengan figur yang diperankannya. Menurut Brecht,



Gambar 1. *Setting Dogville* dilihat dari atas.
Dokumentasi: Philipus Nugroho Hari Wibowo, 2012



Gambar 2. Adegan film *Dogville*.
Dokumentasi: Philipus Nugroho Hari Wibowo, 2012

hal semacam ini tidak mendidik dan tidak sesuai dengan napas zaman baru. Teater yang baik dan yang dituntut dalam zaman modern adalah teater yang dapat menggugah aktifitas berpikir yang kritis pada diri penonton (Yuliadi, 1995:9-10). Brecht tidak memiliki latihan pemeranan khusus seperti Stanislavsky yang mempunyai metode pelatihan bagi aktor. Dengan menolak empati, penonton tidak diperbolehkan terbawa dengan kejadian diatas pentas. Pentas adalah tontonan yang harus dihadapi dengan kritis. Dengan begitu penonton tidak hanya melihat teater sebagai hiburan, tetapi juga bisa berpartisipasi didalamnya. Brecht menamakan teaternya sebagai teater epik karena teaternya sama dengan puisi epik, yaitu pergantian-pergantian antara dialog dan narasi dan berpindahnya suasana ruang dan waktu yang cepat.

Dengan Teater Epiknya, Brecht ingin membangun penontonnya, membuat mereka berpikir, membandingkan, mempertanyakan, dan melihat dampak naskah drama bagi kehidupan mereka sendiri, tidak sekadar menenggelamkan diri mereka kedalam persoalan psikologis kalangan orang berada, maka ia membuat teori tentang menghancurkan ilusi, cara interupsi, dan tetap mengontrol emosi. Istilah kesukaannya adalah *Verfremdungs Effekt* yang selalu diterjemahkan dengan alinasi atau “Efek – A”, istilah bahasa Inggrisnya yang tepat adalah objektivitas (Yudiaryani, 2008:122-123). Alinasi (*Alienation*) sebenarnya bukanlah kata yang tepat untuk menerjemahkan *Verfremdungs Effekt* (*V-effekt*) kedalam bahasa Inggris. Menurut Brecht, *V-effekt* adalah usaha untuk menggambarkan sebuah peristiwa kedalam bentuk baru yang bertujuan untuk mencegah penonton menjadi katarsis (*Encyclopedia of World Drama*, 1972:250). Brecht benar-benar ingin memutus seluruh jenis ilusi, ia meyakini bahwa teater menjadi lebih baik tanpa ilusi. Brecht tidak menyukai pendekatan akting dengan naturalistik atau Stanislavsky, yaitu seorang aktor kehilangan identifikasi pribadinya di hadapan tokoh (Yudiaryani, 2002:123).

Kernoddle (Yudiaryani, 2002:122) mengatakan Teori Brecht dikembangkan melalui bentuk negatif yang merupakan suatu perlawanan terhadap panggung realistik yang telah mapan. Phyllis Hartnoll (1995:255) menulis suatu pernyataan yang

memperlihatkan suatu keadaan yang menimbulkan efek pada perkembangan dunia teater, salah satunya adalah perkembangan teater epik, yang sebelumnya Ibsen mengenalkan konsep teater realisnya.

The second world war had a profound effect upon theatre everywhere, though some of the subterranean which led to the final upheaval had been apparent before 1939. The dispersal of talents under Hitler, the growing dissatisfaction of the theatre works with the limitation imposed by the proscenium arch, the desire to enlarge the bounds of experience, the inadequacy of most of the new plays, created an unstable situation which needed only a sudden jolt to set the theatre of in new direction.

Pernyataan Hartnoll tersebut menggambarkan dengan gamblang bahwa perkembangan teater terjadi sebagai salah satu reaksi dari keadaan masyarakat suatu masa. Hal inilah yang kemudian membuat Brecht memunculkan teater epiknya dengan gaya alinasi.

Dalam bukunya yang berjudul *Ikhtisari Teater Barat* Jakob Soemardjo (1986:99-100) menjelaskan bahwa epik secara sengaja dipakai untuk menamai Teater Brecht sebab teaternya lebih mirip cerita-cerita epos dari teater tradisional. Dalam epos jalinan puisi dan prosa silih berganti secara bebas, dalam epos seluruh cerita dilihat oleh si pencerita. Dalam epos pembatasan waktu dilakukan secara amat bebas. Si pencerita dapat meloncat dari satu waktu ke waktu jauh sesudahnya hanya dalam satu ucapan saja. Dalam praktik pementasannya, teater epik memang sangat bebas menjelajahi waktu dan tempat, dalam pentas yang itu-itu juga. Inilah sebabnya pengaruh *slide projector* dan karikatur raksasa adalah wajar-wajar saja dalam teater mereka.

Pendapat Jakob Soemardjo tersebut menggambarkan bagaimana Brecht melakukan inovasi dalam teknik pemanggungan sebuah naskah. Dengan teknik tersebut sebuah naskah dan pementasan ditangan Brecht akan menjadi sangat dinamis. Secara estetis ia akan lebih menarik untuk dilihat. Teater epik dalam berbagai pengertian merupakan bentuk yang memiliki karakteristik dan efektivitas pada abad kedua puluh. Teater ini meminjam beberapa bentuk terbaik dari teater masa lampau-primitif, Timur, Yunani, dan Elizabethan

serta menyerap beberapa sifat seni modern dan seni lainnya, ekspresionisme, abstrak, surealisme, dan simbolisme. Epik mampu mengolah sejarah dan fantasi (Sumardjo, 1986:134). Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa dalam kondisi yang terbaik, teater epik berhasil menjadi alat propaganda yang fleksibel atau untuk mendemonstrasikan fakta dan gagasan yang beragam diatas panggung. Teater ini merupakan pengalaman teatral yang menggetarkan dan sangat kaya, melacak perkembangan teater bisa terkait dengan berbagai peristiwa, subjektif, dan objektif. Teater ini merupakan salah satu pendekatan tengah abad yang disebut dengan teater total sebuah teater yang menggambarkan semua yang dibutuhkan mata, telinga, pikiran, dan batin (Sumardjo, 1986:134). Konsep Teater Epik Brecht ini kemudian membawa pengaruh besar terhadap perkembangan teater dunia.

Unsur Pembentuk Film

Secara umum film dapat dibagi menjadi dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Keduanya saling berinteraksi dan berkesinambungan satu dengan yang lain untuk membentuk sebuah film. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Esensi naratif adalah plot, karakter (penokohan), dan *setting*, sedangkan unsur sinematik adalah *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara.

Film dengan menggunakan panggung sebagai tempat kejadian (*setting*) masih jarang ditemukan di Indonesia. Kalaupun ada, film-film tersebut hanyalah mengisahkan kehidupan orang-orang teater (panggung) dengan segala aktivitas kesehariannya. Hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk mengkaji lebih jauh aplikasi konsep teater epik dalam penggarapan film *Dogville* sehingga dapat dijadikan sebagai bahan studi dikemudian hari. Film (naratif) dan teater memiliki kesamaan struktur pembentuknya, yaitu tema, alur, penokohan, dan *setting*. Dari kesamaan inilah akan dapat dilihat sejauh mana aplikasi Teater Epik Brecht dalam film *Dogville*.

1. Tema

Film *Dogville* menceritakan seorang wanita muda Grace yang terdampar di sebuah kota kecil di Amerika Serikat bernama Dogville pada tahun 30-an dari kejaran sekelompok *gangster*. Tom yang tak sengaja melihat Grace kemudian menolongnya. Penduduk (Dogville) dijelaskan sebagai model masyarakat yang teratur. Bahasa gambar yang dimunculkan sudah sangat jelas dipaparkan sepanjang prolog. Semuanya punya fungsi masing-masing, Kota yang kalem dengan penduduknya yang miskin sebenarnya tidak menerima kehadiran Grace. Berkat musyawarah diantara mereka, Grace boleh tinggal tetapi dengan sejumlah syarat, Grace harus mau membantu penduduk Dogville untuk meringankan beban kerja mereka.

Grace setuju dan bersedia membantu penduduk. Grace kemudian mulai membantu penduduk yang buta, anak cacat, menjaga anak, memetik apel, dan lain sebagainya. Hal inilah yang kemudian menjadikan penduduk membuat kelas baru. Kelas baru itu adalah kelas yang diwakili Grace, yaitu kelas untuk orang asing yang dipekerjakan. Dengan kata lain, kelas orang asing itu sebenarnya adalah kelas buruh bagi warga Dogville yang sebelumnya ditampilkan seolah tanpa kelas.

Kebaikan Grace yang awalnya dihargai, lama-lama membuat warga menjadi keenakan. Mereka terus mengeksploitasi kebaikan Grace. Kecerakahan, kemunafikan, kekejaman, dan kepikiran warga Dogville semakin membuat Grace tersiksa luar biasa.



Gambar 3. Adegan Grace membantu mengepel rumah.
Dokumentasi: Philipus Nugroho Hari Wibowo, 2012



Gambar 4. Adegan Grace membantu menjaga anak.
Dokumentasi: Philipus Nugroho Hari Wibowo, 2012

Masyarakat menjadi bergerak mengikuti pola nafsunya belaka, bahkan ketika mereka melihat secara psikis Grace tidak mampu lagi berada di masyarakat, mereka memutuskan untuk menyerahkannya kepada orang (*gangster*) yang mencarinya. Grace yang menyimpan dendam terhadap warga Dogville, akhirnya bertindak sama kejamnya dengan mereka.

Persoalan terberat yang dialami Grace adalah bagaimana ia bisa memperjuangkan dirinya dari eksploitasi masyarakat (penduduk) Dogville. Ada perjalanan karakter pada tokoh Grace, yang awalnya ia tidak berdaya pada kekuasaan masyarakat, hingga pada akhirnya ia menjadi sosok yang sangat kuat dan kejam, ia tega melakukan tindakan yang sama kejam, yaitu membantai (menembak dan membakar) mereka. Jika dilihat dari temanya yang menampilkan persoalan buruh dan majikan (Grace diposisikan sebagai buruh sedang masyarakat Dogville sebagai majikan), hal ini merupakan ciri dari Teater Epik Brecht yang juga selalu mengangkat tema yang serupa, yaitu nasib orang kecil yang harus menderita karena kebijaksanaan penguasa. Jadi jelas keduanya memiliki orientasi tema yang sama yang diklasifikasikan pada tema sosial.

Dari apa yang diuraikan bisa ditarik kesimpulan bahwa tema pada Teater Epik Brecht yang menampilkan persoalan buruh dan majikan telah tercermin dalam film *Dogville*. Satu hal yang sangat esensial, Teater Epik Brecht bertujuan menggugah aktivitas berpikir pada manusia, harapannya bisa menimbulkan suatu gerakan atau perubahan. Hal ini disampaikan

dengan memberikan kritik tajam. Dalam film *Dogville* bisa ditemui pada adegan-adegan kekerasan yang dilakukan warga Dogville terhadap Grace.

Akhirnya dari film *Dogville* ini diharapkan penonton bisa bersikap kritis dalam menyikapi permasalahan buruh dan majikan, khususnya penindasan yang dalam hal ini diwakili oleh tokoh Grace.

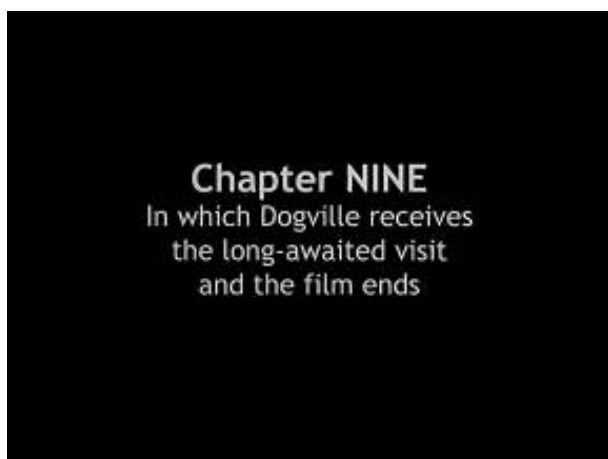
2. Alur

Alur pada film *Dogville* dituangkan dalam serangkaian peristiwa yang menumpuk dan semakin meningkat. Film ini terbagi dalam 9 babak, diawali dengan prolog. Hal ini merupakan aplikasi konsep *montage* yang ada pada film yang merupakan gabungan bermacam-macam kejadian yang dijalin menjadi satu kesatuan. Hal tersebut pula yang dilakukan Teater Epik Brecht, yaitu seluruh lakon hanya merupakan tempelan kejadian yang memiliki ketegangan-ketegangan kecil dalam tiap babakannya, hal ini menjadikan *Dogville* tidak menganut alur Aristotelian seperti halnya Teater Epik Brecht. Alur yang ada dalam film tersebut tidak berkembang secara runtut seperti pada teater dramatik, tetapi terbentuk dari penggabungan kejadian yang saling mempengaruhi. Banyaknya adegan menggambarkan perjalanan yang harus ditempuh oleh tokoh utamanya.

Pada bagian awal Teater Epik Brecht biasanya ada syair atau nyanyian yang dibuat untuk memahami cerita dari awal, atau bisa dikatakan juga sebagai pengantar sehingga ber-



Gambar 5. Tulisan informasi pengantar adegan setiap kali pergantian babak. Dokumentasi: Philipus Nugroho Hari Wibowo, 2012



Gambar 6. Tulisan informasi pengantar adegan setiap kali pergantian babak. Dokumentasi: Philipus Nugroho Hari Wibowo, 2012

guna bagi penonton untuk memahami jalannya cerita. Hal ini dimaksudkan untuk mendudukan penonton pada fungsi yang sebenarnya. Ia harus memahami apa yang dilihatnya adalah sebuah cerita. Selanjutnya mereka digugah untuk memikirkan dan memahami kata-kata yang ada. Dalam film *Dogville* pada adegan awal (prolog) juga disampaikan ringkasan cerita oleh narator yang mempunyai fungsi sama seperti halnya syair dan nyanyian pada konsep Teater Epik Brecht diatas. Dengan demikian, penonton selalu diingatkan supaya tidak terhanyut dalam cerita sehingga proses empati tidak bisa tercapai. Pada adegan-adegan berikutnya, setiap kali pergantian babak selalu diberikan pengantar kejadian apa yang akan terjadi selanjutnya baik melalui tulisan (*caption*) yang muncul pada layar bersamaan dengan pergantian babak ataupun dari narator yang fungsinya juga sebagai pencerita seperti halnya dalang.

Jadi, jelas alur yang dimiliki *Dogville* memiliki kesamaan konsep alur yang dimiliki Teater Epik Brecht. Persamaan ini terdapat pada model alur, tumpukan peristiwa mencapai puncak diselingi oleh peristiwa-peristiwa lain sebagai penggambaran dari realitas sosial yang seluas-luasnya (*montage*). Persamaan tersebut juga terdapat pada sistem perpindahan adegan.

Perpindahan adegan dalam film *Dogville* melalui aktor dan narator yang menyampaikan narasi, juga (tulisan) *caption* pada layar setiap pergantian babak yang berisi keterangan tentang

kejadian yang akan terjadi (ini semacam sinopsis kecil setiap babak). Konsep Teater Epik Brecht menggunakan cara yang sama atau sering juga menggunakan proyektor yang tertulis tentang keadaan atau latar babak berikutnya. Maka sesuai pemaparan tersebut terlihat jelas fungsi tulisan ataupun syair, lagu, narator baik yang disampaikan diawal adegan, ditengah, ataupun di bagian lain dalam pertunjukan (panggung dan film) pada konsep Teater Epik Brecht dan film *Dogville* memiliki tujuan sama, yakni memberikan petunjuk pada penonton tentang keadaan berikutnya.

3. Penokohan

Tokoh dalam Teater Epik Brecht selain bertujuan untuk membawa pesan yang ingin disampaikan pengarang, juga memberikan kesadaran penonton. Bahwa apa yang dilihat diatas panggung adalah suatu tontonan yang harus dinilai dan dipahami, seperti halnya tujuan Teater Epik Brecht sendiri, yang tidak mempesonakan penonton atau menghibur penonton, tetapi membawa mereka untuk melihat kebenaran.

Brecht tidak mengenal konsep tiga dimensi (psikis, psikologis, sosiologis) seperti halnya dalam realisme, tetapi hanya terdapat dua dimensi, yaitu dimensi fisik dan status sosialnya. Status sosial sering dipelesetkan atau diingkari sendiri, bahkan tidak jarang tokoh menjadi karikatur atau parodi. Model penokohan seperti ini erat kaitannya dengan metode pemeranan *V-effekt* atau alinasi dimana pemeran berdiri memberikan jarak yang sejauh-jauhnya dengan karakter tokoh.

Dalam film *Dogville* tokoh-tokohnya juga melakukan alinasi, untuk menyadarkan penonton, dimensi psikologisnya tidak jelas, yang dihadirkan secara nyata adalah dimensi fisik dan sosialnya. Tokoh-tokoh dalam film *Dogville* memahami betul tentang imaji ruang, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, dengan *setting* yang hanya dibatasi dengan garis kapur, imajinasi mereka sengaja dibangun dan menyepakati bahwa dinding imajiner itu terbentuk. Hal inilah yang kemudian menyadarkan pemain bahwa mereka betul-betul sedang berperan, meskipun



Gambar 7. Adegan perkosaan Grace.
Dokumentasi: Philipus Nugroho Hari Wibowo, 2012

di depan mata mereka melihat adegan perkosaan Grace. Pada gambar 7 dapat dilihat bahwa aktor dan aktris yang berada disana seakan tak melihat Grace yang sedang diperkosa. Mereka sibuk dengan aktivitas mereka sendiri. Cara inilah yang membuat tokoh beralinasi.

Selain empati penonton, konsep Teater Epik Brecht juga menghindari empati para tokohnya. Hal ini pulalah yang membuat pemeranan Teater Epik Brecht berbeda dengan drama klasik. Brecht tidak menyukai pendekatan akting dengan naturalistik atau Stanislavsky, yaitu seorang aktor kehilangan identifikasi pribadinya dihadapan tokoh. Menurut Brecht (1980:267) pemain harus melepaskan empati mereka dengan tokoh dan lakuan yang ia mainkan. Sebetulnya ada berbagai macam cara tokoh untuk menciptakan alinasi. Cara ini adalah salah satu usaha Lords Van Trier menyadarkan pemainnya supaya tidak masuk dalam empati. Brecht menyatakan bahwa yang ia maksud sebagai alinasi adalah proses dimana aktor semata mata hanya dituntut untuk menunjukkan tokoh yang diperankannya, atau dalam tataran yang lebih tinggi, aktor tidak semata-mata mengalami apa yang dirasakan tokoh yang diperankannya. Pernyataan ini bukan berarti bahwa seorang aktor hanya ingin bagai robot, tetapi yang harus dijaga adalah bahwa seorang aktor tidak boleh hanyut dengan perasaan tokoh yang dibawakannya. Hal ini dimaksud agar penonton juga tidak terhanyut dalam perasaan tokoh diatas panggung dan



Gambar 8. Adegan tokoh beralinasi.
Dokumentasi: Philipus Nugroho Hari Wibowo, 2012

kehilangan daya kritisnya.

Dalam film *Dogville* tokoh-tokohnya memang tidak menggunakan interupsi dan meninggalkan peran tokoh yang ia mainkan, tetapi dengan menyadari fungsi kapur sebagai dinding dan simbol-simbol dirasa sudah cukup mewakili alinasi atau *V-effekt* yang terdapat dalam konsep Teater Epik Brecht (Gambar 7 dan 8).

4. *Setting*

Setting panggung merupakan unsur yang penting dalam menunjang keberhasilan *V-effekt*. Diperlukan perencanaan dan penerapan tata panggung yang khusus agar penonton bisa menyaksikan apa yang disaksikan ada-lah permainan. Untuk itu, Brecht selalu memberikan petunjuk-petunjuk penggunaan di dalam naskahnya.

Dalam pementasan dramanya Brecht sering menggunakan teknik-teknik tertentu. Dalam *Puntilla*, ia menyarankan menggunakan tirai sutra yang tipis pada saat pergantian adegan. Tirai itu disorot lampu sehingga akan menampilkan segala kegiatan yang ada dibalik tirai. Corak pemanggungan seperti ini tentunya akan menarik bagi penonton. Hal tersebut juga akan mengingatkan penonton kalau itu hanyalah permainan. Selain itu, Brecht juga sering menggunakan informasi lewat tulisan diatas panggung. Dalam *Puntilla* judul-judul adegan diproyeksikan pada tirai, serangkaian jalan cerita bahkan telah tercakup dalam judul



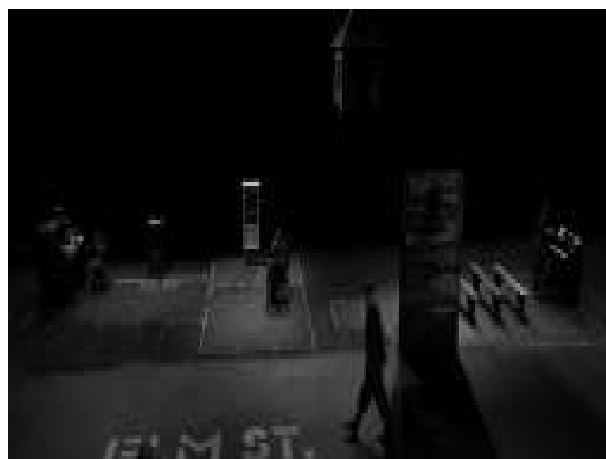
Gambar 9. Kapur sebagai dinding pembatas dan simbol. Dokumentasi: Philipus Nugroho Hari Wibowo, 2012

tersebut. *Setting* juga bisa sangat sederhana dan simbolik.

Dalam film *Dogville* sutradara yang juga penulis skenarionya membuat *setting* yang serupa seperti yang diinginkan Brecht. Ia menggunakan kapur sebagai pembatas yang merupakan simbol dinding, pintu ataupun mewakili benda-benda yang lain, bahkan untuk menghadirkan seekor anjing, hanya dihadirkan gambar anjing (gambar 9). Meski disayangkan bahwa sejauh ini penulis tidak bisa mendapatkan skenario film *Dogville* sehingga pengamatan lebih difokuskan pada karya film.

Informasi lewat tulisan juga disampaikan oleh Lords van Trier dalam film *Dogville*. Hal tersebut terlihat pada tulisan yang ditampilkan yang menjelaskan jalan, rumah, gereja, taman, kebun, dan lain-lain. Dalam film *Dogville* juga dihadirkan tulisan yang menyerupai sinopsis per adegan setiap kali pergantian bab seperti yang dijelaskan pada alur diatas.

Setting dalam Teater Epik Brecht tujuannya ingin menampilkan realisme yang sesungguhnya. Terjadinya pergantian adegan yang menunjukkan tempat dan waktu dibarengi oleh pertukaran *setting* dekorasi. Hal inilah yang disebut bahwa *setting* Brecht *mobile* dan *flexible*. Dengan cepat *setting* (tempat dan waktu) yang ada diatas panggung bisa berubah mengikuti tuntutan cerita. Hal tersebut dapat dilakukan juga dengan pengaturan lampu yang berpindah-pindah sehingga tinggal *black out* lampu dan kemudian dinyalakan lagi. Sebuah *setting* baru telah



Gambar 10. Ikon benda sebagai *symbol setting*. Dokumentasi: Philipus Nugroho Hari Wibowo, 2012

tercipta. Bahkan dengan dialog seorang tokoh pun *setting* baru bisa dihadirkan. Dalam film *Dogville* dengan dihidrirkannya *setting* simbolis mencirikan bahwa *setting* film *Dogville* *mobile* dan *flexible*. Hal tersebut dapat dilihat dalam adegan akhir, pembakaran rumah, dan pembantaian warga. Pergantian *setting* berlangsung dengan cepat, meskipun tidak bisa kita pungkiri, hal tersebut bisa dibantu pada saat proses *editing*. Akan tetapi, apabila film *Dogville* ini berlangsung tanpa *cut* (jeda dalam pengambilan gambar) dalam pengambilannya, dengan *setting* yang dihadirkan, sudah bisa dipastikan bahwa pergantian *setting* dapat dilangsungkan dengan cepat. Perpindahan *setting* dalam film *Dogville* juga diperlihatkan dengan *black out*-nya lampu dan kemudian dinyalakan kembali.

Simpulan

Dari uraian yang telah disampaikan, dapat kita buktikan bahwa konsep Teater Epik Brecht telah diaplikasikan dalam film *Dogville*. Konsep *alinasi* atau *V-effekt* yang mencirikan konsep teater Epik Brecht tertuang dalam tema, alur, tokoh, *setting*, dan pengadeganan dalam film *Dogville*. Meskipun tidak semua detail yang terdapat dalam konsep Teater Epik Brecht dipakai dalam film *Dogville*, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa konsep Teater Epik Brecht dapat diaplikasikan pada media film, dan terbukti bahwa film *Dogville* memang menggunakan konsep pemanggungan Teater Epik Brecht dalam penggarapannya, tanpa

meninggalkan konsep teknis baik sinematografi dan *editing* pada film.

Pembagian adegan dalam 9 babak dan adanya narasi yang disampaikan oleh narator menjadikan *Dogville* bagaikan karya sastra yang memperkenalkan ke sebuah pengalaman baru dalam film. Konsep teater yang diaplikasikan dalam film merupakan hal baru, apalagi menggunakan panggung sebagai *setting*-nya. Hal ini patut untuk diapresiasi bahkan diteliti dan dikaji lebih jauh sehingga bisa menginspirasi seniman untuk menciptakan karya yang lebih inovatif sesuai dengan tuntutan zaman yang terus berkembang.

Ucapan Terima Kasih

Dengan segala kerendahan hati penulis memberikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada kepada Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati dan Ketua Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Sunarto, M. Hum, yang telah memberi kepercayaan kepada penulis untuk melakukan penelitian seni (Konsep Teater Epik Brecht dalam Film *Dogville*) melalui Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta sehingga hasil penelitian ini bisa dipublikasikan dan bermanfaat untuk kemajuan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu teater. Rasa terima kasih yang tak terhingga disampaikan juga kepada Dr. Suastiwi, M. Des. dan Dra. Daruni, M. Hum., selaku

reviewer penelitian ini, serta Drs. Koes Yuliadi, M. Hum. selaku pembimbing yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat bermanfaat dalam penelitian ini.

Kepustakaan

- Brecht, Berthold. 1980. "Organon Kecil untuk Teater" dalam Wahyu Sihombing, Selamat Sukirnantono, dan Ikranegara (eds.). *Pertemuan Teater 80*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Encyclopedia of World Drama* Vol. I 1972, USA.
- Hartoko, Dick. 1992. *Manusia dan Seni*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Kernodle, George R. 1997. *Invitation to the Theatre*. Atalanta: Haecourt, Brace& World Inc.
- Monaco, James. 1984. *Cara Menghayati Sebuah Film*. Jakarta: Yayasan Citra.
- Phyllis, Hartnol. 1995. *The Theatre, A Concise History*. Singapore: Thames and Hudson.
- Soemardjo, Jacob. 1986. *Ikhtisar Sejarah Teater Barat*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Yudiaryani. 2002. *Panggung Teater Dunia*. Yogyakarta: Pustaka Gondosuli.
- _____. 2003. *Teater (Bagi) yang Tertindas*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Yuliadi, Koes. 1995. "Pengaruh Gaya Brecht dalam Lakon Opera Primadona Karya N. Riantiarno" [Laporan Penelitian]. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta.